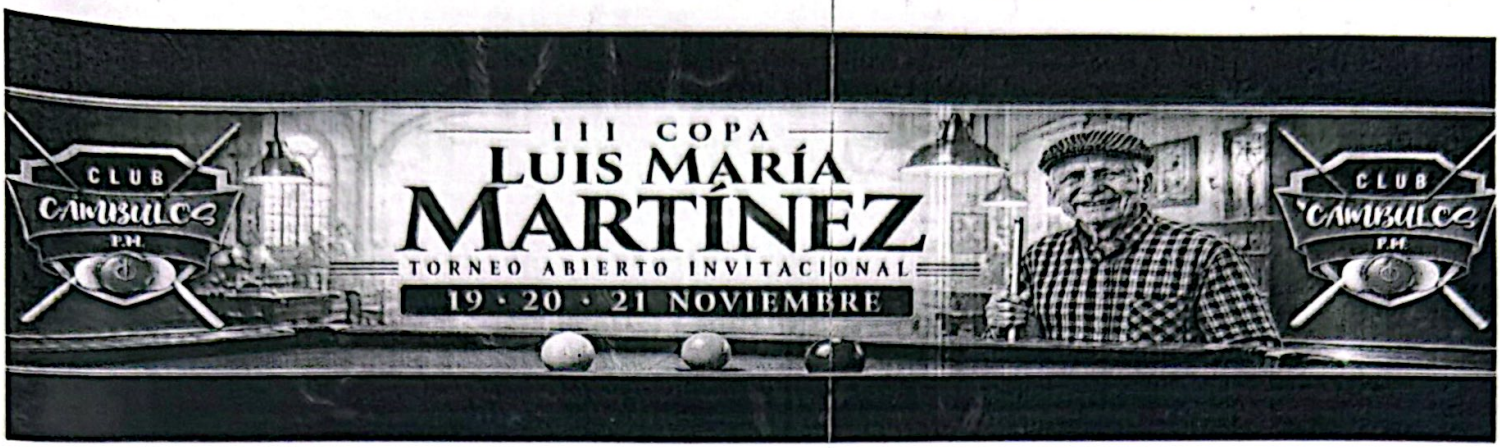


RESOLUCIÓN 5 REGLAMENTO TORNEO ABIERTO INVITACIONAL 19, 20 y 21 DE NOVIEMBRE 2026

TORNEO ABIERTO INVITACIONAL DE BILLAR A TRES BANDAS "III COPA LUIS MARÍA MARTÍNEZ - CLUB CÁMBULOS -LM-"

Estimados deportistas:

Nos complace extenderles una cordial invitación a participar en el TORNEO ABIERTO INVITACIONAL DE BILLAR A TRES BANDAS "III COPA LUIS MARÍA MARTÍNEZ – CLUB CÁMBULOS – LM", que se llevará a cabo los días 19, 20 y 21 de noviembre de 2026, en las instalaciones del Club Academia de Billar de Yopal, ubicado en la calle 23 No. 19-35.

Este importante evento deportivo tiene como propósito reunir e integrar a deportistas de diferentes departamentos del país, promoviendo el compañerismo, la sana competencia y el fortalecimiento del billar a tres bandas.

Será una excelente oportunidad para demostrar sus habilidades, compartir experiencias con destacados exponentes de esta disciplina y disfrutar de tres jornadas llenas de emoción, talento y competitividad.

¡Los esperamos para vivir juntos esta gran fiesta del billar y hacer de la III Copa Luis María Martínez un evento memorable!

Detalles del Evento:

Fecha: del 19 al 21 de noviembre de 2026
Lugar: CLUB ACADEMIA DE BILLAR DE YOPAL
Dirección: Cl 23 No. 19-35
Hora de inicio: 3:00 pm

Modalidad.

Modalidad Tres bandas Individual.

Naturaleza del Torneo.

Del nivel Nacional y naturaleza abierta, con invitados especiales.

Objetivos.

Promover, difundir y masificar la práctica del billar a tres bandas en el municipio de Yopal, Casanare, y a nivel nacional, mediante la realización de un torneo que fomente la sana competencia, fortalezca las habilidades y capacidades deportivas de los participantes y permita determinar al mejor jugador, garantizando el desarrollo de partidas justas, organizadas y bajo principios de respeto y juego limpio.

La convocatoria está abierta a jugadores de todos los niveles. Para formalizar su inscripción, los interesados deberán confirmar su participación mediante el diligenciamiento del formulario en línea https://forms.gle/251DWrXRgTHTw3VU7.

Scanned with CamScanner



Plazo de inscripción

El proceso de inscripción de los jugadores estará habilitado hasta el 15 de noviembre de 2026, a las 5:00 p. m. No obstante, en caso de que queden cupos disponibles, la organización podrá extender el plazo de inscripción hasta el inicio de la ronda de grupos.

El torneo está previsto para un máximo de 60 participantes. No obstante, si no se alcanza este cupo, podrá realizarse con un mínimo de 48 deportistas inscritos. En este último caso, durante el congreso técnico se informará sobre los ajustes necesarios en la organización del torneo, incluida la posible modificación de la premiación, de acuerdo con el número definitivo de participantes.

Reunión informativa, sorteo y conformación de grupos:

- Fecha: del 18 de noviembre de 2026
- Hora de inicio: 7:00 pm
- Lugar: CLUB ACADEMIA DE BILLAR DE YOPAL
- Dirección: Cl 23 No. 19-35

Direccionamiento del campeonato:

La dirección del evento estará a cargo del órgano de administración del club de billar Cambulos -LM, en apoyo directo de Instituto para la Recreación, el Deporte, la Educación Extraescolar y el Aprovechamiento del Tiempo Libre del Departamento de Casanare (INDERCAS), quienes delegan como responsables del evento a las siguientes personas:

- **DIRECTOR GENERAL DEL EVENTO –** Diego Fabián Díaz (Presidente Club Los Cambulos)
- **DIRECTOR TÉCNICO DEPORTIVO DEL EVENTO –** Jhon Alexander Hillon
- **COMISION TECNICA DEL EVENTO** - Fernelly Botia, Ferney Wilchez, Elkyn Pacheco y Oscar Flórez, en ausencia o impedimento de alguno de los miembros será reemplazado por el director deportivo del evento y/o director general del evento.

Durante el desarrollo del evento los delegados de los deportistas podrán hacer sus peticiones y/o reclamaciones, de ser pertinentes, ante las respectivas direcciones o comisiones del evento.

Comisión Disciplinaria del campeonato

Esta comisión estará conformada por tres miembros personas, los cuales serán nominados, todos en la Reunión Informativa; quienes actuarán en referencia y según lo reglamentado en el Acuerdo No 01– 002 de septiembre 26 de 2002 constituye el Código Disciplinario de la Federación Colombiana de Billar (FECOLBI) y el reglamento de competencia de este evento.

Uniforme Obligatorio

El uniforme para el presente campeonato será **Uniforme Tipo B:**

- Camisa: Tipo Polo
- Pantalón: Color Oscuro (No se admiten pantalón de jean o con rasgaduras, parches y/o rotos)

Scanned with CamScanner



- Zapatos: Zapatos o zapatillas negras (Cualquier material)

PARÁGRAFO PRIMERO: No se permite el uso de accesorios como gorras, audífonos, y elementos electrónicos.

PARÁGRAFO SEGUNDO: El comité organizador y/o Juez designado, podrá impedir que el deportista inicie la partida si no cuenta con la vestimenta adecuada y otorgará el tiempo de calentamiento para que pueda cambiarse, perdiendo así el tiempo destinado para calentar.

Sistema de competencia o juego (Sorteo y la asignación de Grupos).

La dirección del evento y comisión técnica son autónomos de decidir si el sorteo de los grupos se realiza o no mediante cabezas de grupo. El sorteo será realizado por el director deportivo del evento Jhon Alexander Hillon, en las instalaciones del Club Academia del Billar de Yopal Casanare.

En la medida de lo posible deportistas de la misma liga o delegación no se asignarán en el mismo grupo (no aplica para los deportistas inscritos por el departamento de Casanare)

Los Grupos y la Clasificación

Se conformarán grupos de cinco (5) deportistas enfrentándose todos contra todos (cada deportista jugara 4 partidas) y se clasifican tres (3) por grupo a la siguiente fase la cual será de eliminación directa utilizando el sistema de llaves, mediante el cuadro de la UMB, el cual estará totalmente definido desde la segunda ronda.

Para el desarrollo de las partidas se seguirá el siguiente orden o fixture:

Ronda 1	2 Vs 5	3 Vs 4	Descansa 1
Ronda 2	2 Vs 3	5 Vs 1	Descansa 4
Ronda 3	1 Vs 4	3 Vs 5	Descansa 2
Ronda 4	1 Vs 3	2 Vs 4	Descansa 5
Ronda 5	1 Vs 2	4 Vs 5	Descansa 3

La definición de las partidas de segunda ronda en adelante se hará teniendo en cuenta la clasificación general obtenida de la ronda de grupos.

PARÁGRAFO PRIMERO: Teniendo en cuenta el número de inscritos en cada horario se podrán tener grupos hasta de 4 deportistas, en ese caso con el fin de no afectar la clasificación general por puntos, se dará como ganada la cuarta partida que no juegan a cada uno de los deportistas del grupo.

Formato del Torneo

- Fase de grupos, ronda de ajuste y ronda de 32, se jugará con el sistema de DISTANCIA (20 carambolas en 20 entradas).
- Las rondas de Octavos de final y Cuartos de final se jugarán a DISTANCIA (25 carambolas en 25 entradas).
- Las rondas de Semifinal y Final se jugarán a DISTANCIA (30 carambolas 30 entradas).

PARÁGRAFO PRIMERO: En todas las partidas se llevará planilla por parte del comité de jueces dispuesto por la organización del evento, quien determinará el promedio de acuerdo al número de entradas en que se termine cada partida.

Scanned with CamScanner



Cierre de entrada y definición de las partidas

- Fase de grupos: Se permitirá el cierre de entrada. Si el deportista que juega con la bola blanca completa las carambolas establecidas antes de finalizar el número de entradas pactado, el deportista que juega con la bola amarilla tendrá derecho a realizar su cierre de entrada desde la posición de salida.
  Si se agota el número de entradas establecido sin que ninguno de los deportistas haya alcanzado la distancia pactada, ganará aquel que tenga la mayor cantidad de carambolas al momento de finalizar las entradas. En caso de empate, la partida se declarará empatada y se asignará un (1) punto a cada deportista.
- Rondas de eliminación directa: No se permitirá el cierre de entrada. Ganará la partida el deportista que alcance primero la distancia pactada o, en caso de agotarse el número de entradas establecido, aquel que tenga la mayor cantidad de carambolas al finalizar estas. Si se presenta un empate al término de las entradas, la partida se definirá mediante la modalidad de carambola de oro.

Tiempo de ejecución

- El tiempo máximo permitido para la ejecución de cada jugada será de cuarenta (40) segundos, de conformidad con el reglamento general de la Unión Mundial de Billar (UMB).
- El juez será responsable de controlar el tiempo de ejecución. Cada deportista tendrá derecho a dos (2) extensiones automáticas de tiempo por partida.
- Una vez agotadas las dos extensiones, si el deportista vuelve a exceder el tiempo máximo permitido para ejecutar una jugada, el juez señalará la correspondiente falta y el turno pasará al otro deportista, quien iniciará su juego desde la posición de salida.

Descanso durante la partida

- Fase de grupos: No se concederán descansos durante el desarrollo de las partidas. Sin embargo, en cada ronda del fixture habrá un deportista que tendrá turno de descanso, de acuerdo con la programación establecida.
- Rondas de eliminación directa: Cada deportista tendrá derecho a solicitar al árbitro de la partida un receso de tres (3) minutos, el cual podrá tomarse una vez se haya alcanzado la mitad del número de entradas pactadas o de la distancia de carambolas establecida, según cuál de estas dos condiciones se cumpla primero.

Presentación de los deportistas a Competencia

- Los deportistas deberán presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada para la competencia. En ese momento, el director deportivo del torneo realizará el primer llamado oficial.
- Si alguno de los deportistas no se encuentra presente al momento del primer llamado, dispondrá de un plazo máximo de quince (15) minutos, contados a partir de dicho llamado, para presentarse en la mesa asignada. Durante este período se realizarán el segundo y el tercer llamado oficial.
- Una vez vencido el plazo de espera, si el deportista no se ha presentado, será declarado perdedor de la partida por incomparecencia.
- La hora oficial de inicio de la partida será la establecida en la programación del torneo. Por lo tanto, el primer llamado se efectuará quince (15) minutos antes de dicha hora.
- El deportista que se presente después del primer llamado oficial, pero dentro del plazo máximo de espera establecido, podrá disputar la partida; sin embargo, perderá el derecho al tiempo de calentamiento y/o reconocimiento de la mesa.
- Cada deportista dispondrá de un tiempo máximo de tres (3) minutos para realizar el reconocimiento de los elementos de juego.

PARÁGRAFO PRIMERO: En el primer llamado oficial de cada grupo deberán presentarse los cinco (5) deportistas que lo integran, con el fin de que los jueces auxiliares verifiquen el cumplimiento de las disposiciones

Scanned with CamScanner



relativas al uso correcto del uniforme y se lleve a cabo la charla informativa sobre la reglamentación del torneo.

Sistema de clasificación

Para determinar la clasificación de los deportistas en la fase de grupos, se aplicarán los siguientes criterios, en orden de prioridad:

- Posición en el grupo, determinada por los resultados obtenidos.
- Mayor cantidad de puntos acumulados en las partidas.
- Mayor promedio general.
- Mayor promedio individual.
- Mayor serie realizada en la menor cantidad de entradas.

Para la asignación de puntos por partida en la fase de grupos, se aplicará el siguiente sistema:

Resultado	Puntos
Partida Ganada (PG)	2
Partida Empatada (PE)	1
Partida Perdida (PP)	0

Eliminaciones, penalizaciones y sanciones

Con el propósito de garantizar el juego limpio, la disciplina, el respeto entre los deportistas y el adecuado desarrollo de la competencia, se establecen las siguientes disposiciones, de obligatorio cumplimiento para todos los participantes:

1. Presentación, puntualidad y uso del uniforme.

- Los deportistas deberán presentarse debidamente uniformados en la mesa de juego asignada, de acuerdo con la programación oficial del torneo. El director deportivo realizará el primer llamado oficial quince (15) minutos antes de la hora programada para el inicio de la partida.

- El incumplimiento de las disposiciones relativas a la presentación personal, el uso del uniforme o la puntualidad podrá dar lugar a la pérdida de la partida, la descalificación del evento o la imposición de otras sanciones, según la gravedad de la falta y previa determinación de la autoridad competente del torneo.

2. Estado de sobriedad y prohibición del consumo de sustancias.

- Los deportistas deberán presentarse y permanecer en condiciones físicas y mentales adecuadas para competir, en pleno estado de sobriedad.

- Si la dirección del torneo o el árbitro de la partida advierten signos evidentes de alteración del comportamiento o de las capacidades físicas o mentales de un deportista, presuntamente asociados al consumo de bebidas alcohólicas o sustancias psicoactivas, podrán suspender su participación mientras se verifica la situación y se informa a la autoridad competente del torneo para que determine las medidas correspondientes.

- Se prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias psicoactivas durante el desarrollo de las partidas y mientras el deportista se encuentre participando en la competencia.

- El incumplimiento de estas disposiciones podrá dar lugar a la pérdida de la partida, la descalificación del torneo y las demás sanciones que determine la comisión disciplinaria, según la gravedad de los hechos.

Scanned with CamScanner



3. Abandono de la partida y manipulación del taco.

- El deportista que desmonte o desarme su taco durante una partida, sin autorización previa del árbitro, podrá ser declarado en abandono de la partida y perderla por renuncia.
- Se exceptúa de esta disposición el desmontaje del taco para realizar un cambio de puntera, siempre que cuente con la autorización previa del árbitro.
- La situación deberá ser comunicada al árbitro por el deportista contrario o por cualquier oficial de la competencia que la haya presenciado, a fin de que se verifiquen los hechos y se oficialice la decisión correspondiente.

4. Conductas antideportivas y faltas de respeto.

Se consideran conductas antideportivas, entre otras:

- Golpear la mesa, los elementos de juego o cualquier mobiliario de la competencia de manera inapropiada.
- Insultar, amenazar, intimidar o agredir verbal o físicamente a otro deportista, al árbitro, a los jueces, a los organizadores o al público.
- Realizar gestos, movimientos, ruidos o cualquier otra acción deliberada destinada a distraer, intimidar o perjudicar al oponente durante su turno.
- Incumplir reiteradamente las instrucciones impartidas por el árbitro o las disposiciones del presente reglamento.
- Ejecutar cualquier otra conducta contraria al juego limpio, al respeto y a la integridad de la competencia.
- El árbitro podrá realizar llamados de atención ante faltas leves o conductas reiteradas. Al tercer llamado de atención durante una misma partida, el deportista perderá automáticamente la partida.
- No obstante, cuando la gravedad de la conducta lo justifique, especialmente en casos de agresión física, amenazas graves o faltas de respeto de especial consideración, el árbitro podrá suspender la partida y remitir el caso a la comisión disciplinaria para que determine la sanción correspondiente, sin que sea necesario agotar los tres llamados de atención.
- Las conductas que comprometan gravemente la seguridad, la integridad o el normal desarrollo del torneo podrán dar lugar a la descalificación del deportista, previa actuación de la autoridad competente y conforme al procedimiento disciplinario aplicable.

5. Uso de dispositivos electrónicos.

- Se prohíbe el uso de teléfonos celulares y de otros dispositivos electrónicos durante el desarrollo de la partida, salvo autorización expresa del árbitro por razones justificadas.
- Los dispositivos deberán permanecer en modo silencioso y guardados durante el juego. Su uso indebido, cuando interfiera con el desarrollo de la partida o constituya una conducta antideportiva, podrá dar lugar a un llamado de atención y, en caso de reincidencia o gravedad, a las sanciones previstas en el presente

Scanned with CamScanner



reglamento.

6. Interferencias durante el juego.

- Cualquier acción de un deportista que interfiera de manera indebida en la ejecución de su oponente constituirá una falta. Cuando la interferencia sea atribuible al deportista que se encuentra en turno de juego, se dará por terminada su entrada y el turno pasará al contrincante, quien deberá aceptar la posición en que hayan quedado las bolas, salvo que el reglamento técnico aplicable disponga otra cosa.

- El árbitro será responsable de determinar la existencia de la interferencia y aplicar la consecuencia reglamentaria correspondiente.

7. Comportamiento del deportista fuera de turno.

- Mientras el oponente se encuentre ejecutando su jugada, el deportista que no esté en turno deberá mantener una conducta respetuosa, guardar silencio y abstenerse de realizar movimientos o acciones que puedan distraer o interferir en el juego.

- Para tal efecto, se dispondrá de una silla en cada esquina de la mesa de juego, en la cual deberá permanecer sentado el deportista que no se encuentre ejecutando su turno, salvo autorización del árbitro o cuando las circunstancias de la partida requieran su desplazamiento.

- El incumplimiento de esta disposición dará lugar a un llamado de atención. Si la conducta es reiterada, evidente o deliberadamente perturbadora, el árbitro podrá aplicar las sanciones previstas para las conductas antideportivas.

8. Permanencia en la mesa de juego.

- Durante el desarrollo de la partida, los deportistas no podrán ausentarse de la mesa de juego sin autorización previa del árbitro.

- Por consiguiente, deberán realizar antes del inicio de la partida las actividades personales que puedan interferir con su desarrollo, tales como fumar, utilizar el teléfono celular o acudir al baño.

- En caso de presentarse una necesidad justificada que requiera la ausencia temporal de un deportista, este deberá solicitar autorización al árbitro, quien determinará si procede concederla y bajo qué condiciones.

- La ausencia injustificada o el abandono de la mesa sin autorización podrá dar lugar a las medidas reglamentarias correspondientes, incluida la pérdida de la partida cuando se configure abandono.

9. Procedimiento para informar presuntas infracciones.

- Para las situaciones previstas en los numerales 1 y 2 del presente artículo, cualquier deportista inscrito en el torneo podrá presentar una denuncia o informar la presunta irregularidad ante la comisión técnica.

- La comunicación deberá realizarse antes de la finalización de la partida en la que se presente la situación, con el fin de que pueda verificarse oportunamente y se adopten las medidas correspondientes.

- Las denuncias deberán contener información suficiente para identificar los hechos y permitir su verificación. La comisión técnica deberá remitir a la comisión disciplinaria aquellos casos que, por su naturaleza, requieran una evaluación o sanción disciplinaria.

Scanned with CamScanner



- La imposición de sanciones deberá sustentarse en los hechos verificados y en las disposiciones del presente reglamento.

Programación del Evento:

La siguiente programación es preliminar y referencial y podrá estar sujeto a cambios.



Normas del Torneo:

El torneo se regirá por las reglas oficiales del billar a tres bandas establecidas por la Unión Mundial de Billar (UMB) y la Federación Colombiana de Billar (FECOLBI).Se solicita a todos los participantes que lleguen a tiempo y lleven su propio equipo de juego si es posible.

Modificaciones del Reglamento

- La organización del torneo se reserva el derecho de modificar este reglamento antes del inicio del torneo.
- Cualquier cambio será comunicado a los participantes con antelación.

Aceptación del Reglamento

- La inscripción al torneo implica la aceptación de todas las normas establecidasen este reglamento.

Scanned with CamScanner



- Cualquier infracción a este reglamento resultará en sanciones determinadaspor la organización.

Para cualquier pregunta o información adicional, no dude en contactarnos a travésdel WhatsApp **3102984327 – 3115740642** o al mismo número de contacto.

Esperamos contar con su presencia en este emocionante evento.

Atentamente,

DIEGO FABIAN DIAZ
Comité Organizador Torneo

Scanned with CamScanner